PC GAMES

PLANETA-DeAGOSTINI

1

LOS HITS DE LOS VIDEOJUEGOS



PLANETA DeAGOSTINI



LOS HITS DE LOS VIDEOJUEGOS

Edita: Editorial Planeta-De Agostini, S.A.

Fascículo 1

Presidente: José Manuel Lara
Consejero Delegado: Antonio Cambredó
Director General de Coleccionables: Carlos Fernández
Director Editorial: Virgilio Ortega
Director General de Producción: Félix García

Realización: Ediciones Tutor
Redactores y colaboradores: José Emilio Barbero, Enrique Maldonado Rollizo, Saúl Braceras

El editor se reserva el derecho de modificar el precio de venta de los componentes de la colección en el transcurso de la misma, si las circunstancias del mercado así lo exigieran.

ISBN Obra completa: 84-395-3393-4
ISBN Fascículos: 84-395-3394-2
Depósito Legal: B-29.254/1994

Fotocomposición y fotomecánica: Commeta
Impresión: Cayfosa, Santa Perpètua de Mogoda (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

Editorial Planeta-De Agostini garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

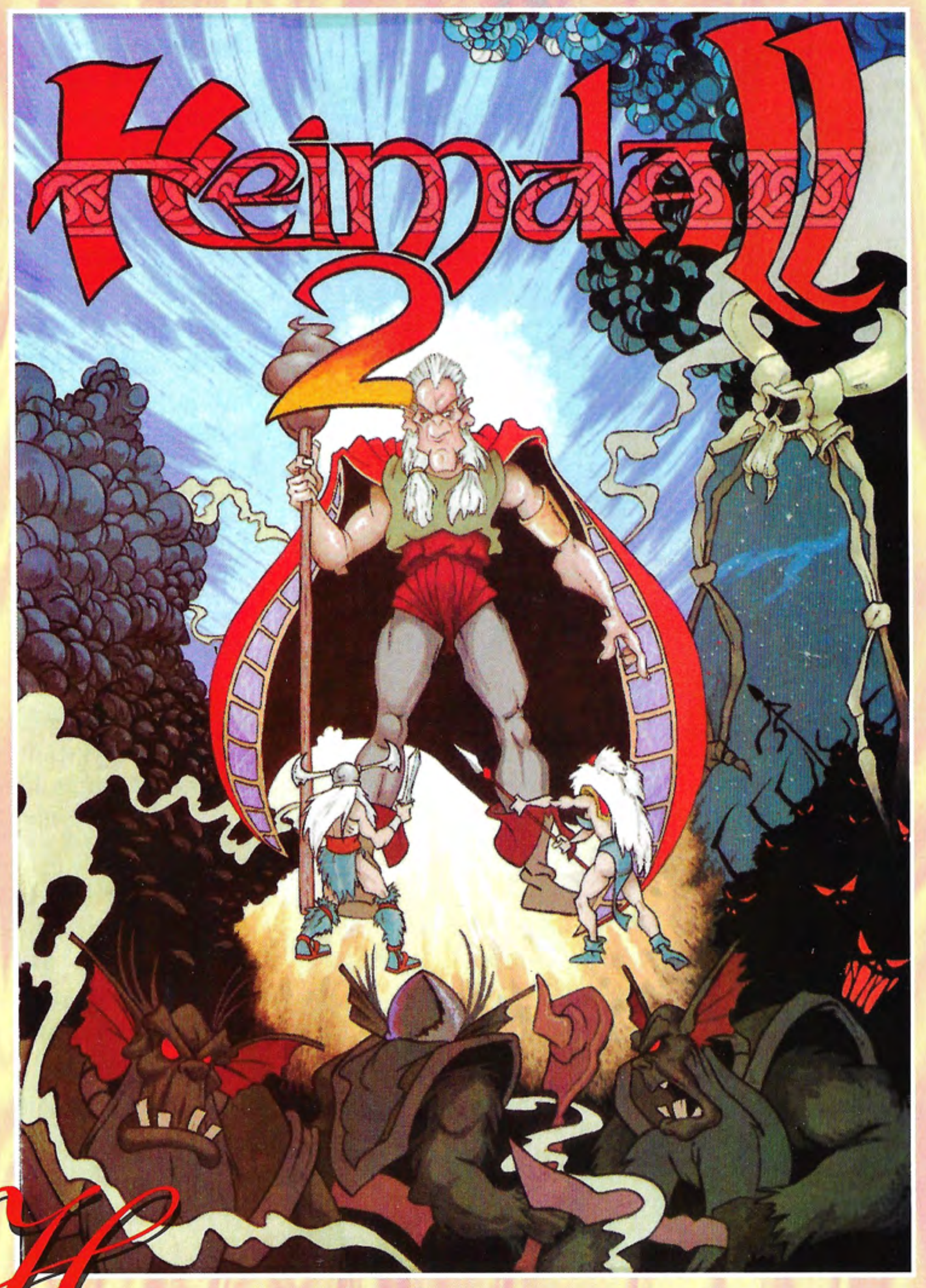
Suscripción y petición de números atrasados (sólo para España):
Servicio de atención al cliente: Tel. (93) 731 06 18*
Planeta-De Agostini, Apartado nº 93103, 08080 Barcelona

Distribuye para España: Marco Ibérica Distribución de Ediciones, S.A.,
Carretera de Irún, km 13, 350, variante de Fuencarral - 28034 Madrid.

El P.V.P. en Canarias, Ceuta y Melilla incluye los gastos de transporte.

IMPORTANTE
Pida a su proveedor habitual que le reserve un ejemplar de **PC GAMES**.
Comprando siempre sus fascículos en el mismo quiosco o librería, usted conseguirá un servicio más rápido, pues nos permite la distribución a los puntos de venta con mayor precisión

Heimdall 2



Heimdall 2 es la continuación de las aventuras del valeroso vikingo, dispuesto siempre a enfrentarse ante las fuerzas del mal, que en este caso están representadas por Loki y sus secuaces.

Para conseguir derrotar de nuevo a Loki, Heimdall cuenta con la compañía de Ursha, que le será de gran ayuda en muchos momentos, aunque no es posible manejar los dos personajes al mismo tiempo; pero podemos escoger entre los dos cuando queramos.

REQUISITOS:
- Ordenador 286 a 12 MHz o superior
- 640 Kb de memoria RAM
- Tarjeta gráfica VGA
- 14 Megas de espacio libre en disco duro
- Ratón

SOPORTA:
- Joystick
- Sound blaster, Adlib, Roland y altavoz interno

Es muy recomendable utilizar el ratón para manejar las sucesivas opciones, aunque también el joystick nos permita hacerlo, pero, por comodidad, podemos combinar el uso de ratón y teclado para mover con un mayor control a nuestros personajes.

Las teclas de dirección del cursor nos permitirán hacerlo.

De todas formas, apuntando con el cursor al lugar donde queremos ir y pulsando una sola vez el botón izquierdo del ratón, Heimdall o Ursha se dirigirán hasta allí. Mientras que si pulsamos el botón derecho, dispararemos un arma arrojadiza, como podrían ser flechas y dagas. Pulsando más veces atacaremos cuerpo a cuerpo con nuestros puños, espadas o hachas, según lo que hayamos seleccionado.

Cuando juegas con Heimdall 2 dispones de una pantalla tridimensional que representa el fantástico mundo de los vikingos y escenario de tus hazañas. En la parte superior de la pantalla se encuentra la Barra



de Control. Haremos un recorrido sobre ella de izquierda a derecha.

En primer lugar, nos encontramos con los rostros de Heimdall y Ursha; si alguno está sombreado, significa que el personaje permanece inactivo. Para elegir cualquiera de los dos puedes pulsar las teclas F1 y F2 o haciendo directamente click con el ratón en el rostro que desees.

Abajo están las barras de vitalidad y de "maná". Indican nuestros puntos de vida y magia. Procura que nunca lleguen a cero, especialmente la de vida, pues, en caso contrario, moriría tu personaje, y hasta muy avanzado el juego no tendrás acceso al hechizo de resurrección. De todas formas, puedes subir las barras con diversas po-

INSTALACION:

Enciende tu ordenador y espera a que se cargue el sistema.

Inserta el diskette nº 1 en la unidad A.

Teclea A: y posteriormente pulsa RETURN para situarte en la unidad A. Teclea INSTALL, y después RETURN.

Aparecerá el menú de opciones de sonido. Si tienes tarjeta de sonido Sound blaster, Adlib o Roland, selecciona la opción correspondiente. Si no tienes, selecciona Pc Speaker para utilizar el altavoz interno de tu Pc o la opción None si deseas jugar sin sonido. A continuación aparecerá un menú para seleccionar la opción de música. Elige Adlib si tienes una tarjeta Adlib, Sound blaster o compatible. Elige la opción None en caso contrario.

Sigue paso a paso las instrucciones del programa de instalación y cambia el diskette nº 1 al 2, cuando el ordenador te lo pida.

Una vez instalado el juego, para acceder a él, teclea el directorio que hayas escogido para instalarlo, de la siguiente forma: CD HEIM2, seguido de RETURN.

Teclea ahora H2PC, seguido de RETURN, para entrar en el juego.



ciones o con comida. Pero sólo subiendo de nivel o con determinadas pociones puedes llenar tu nivel de "maná".

A continuación nos encontramos con el inventario, que merece un comentario aparte, la cantidad de oro que llevamos en ese momento y una opción que nos permite arrojar hechizos o armas.

A su lado se encuentran unas runas para pasar al menú de magia. Luego un cuadro en blanco que nos mostrará el hechizo que hayamos elegido en su momento, un panel que nos indica qué tipo de hechizo protector estamos utilizando y, por último, el indicador de Rogeld. Nos avisa si estamos cerca de algún fragmento cambiando de color; cuanto más nos aproximemos a algún fragmento, más poderosa se hará nuestra magia, pero sólo en las cercanías de dicho fragmento.

El inventario, aparte de clasificar los objetos por categorías, separa los talismanes, objetos mágicos, armas, comida y objetos, armaduras y armas arrojadizas; contiene también las típicas opciones de salvar y cargar, volver a jugar, o las estadísticas de los personajes. También es muy fácil cambiar de objetos entre Ursha y Heimdall.

Se puede hacer dejando caer el ítem en el rostro del personaje.

Por otra parte, desde aquí podemos comer y examinar objetos, o bien deshacernos de ellos, así como dar o usar objetos gracias a los "cuadros de uso", que permanecen en la parte inferior de la pantalla.

EN MARCHA

Apareces en una Sala de Mundos, con la única compañía de un talismán que te permite el paso hasta Midgard. Antes de visitar este país, recoge un arco y flechas, y acostúmbrate a tu cuadro de opciones, especialmente el apartado dedicado a crear hechizos a base de runas, que te dará alguna complicación en un principio.

Una vez que manejes adecuadamente a tu personaje y sepas moverte entre todas las opciones disponibles, puedes visitar Midgard. Llegas hasta un peñasco helado, donde tienes dos opciones: disparar una flecha al bloque izquierdo o hacer lo mismo con el derecho. Si haces lo último, aparecerá un poderoso enemigo en forma de troll, por lo que tienes una oportunidad inmejorable de aprender a luchar. Un consejo: mueve tan deprisa tu espada como tu escudo, porque no todo es dar golpes; también hay que saber pararlos.

Al disparar al bloque izquierdo, aparece un camino mágico. Lo atraviesas y podrás hablar con el guardián, que te negará el paso. Recoge el pergamino y léelo. Se trata de un hechizo, así que apunta las runas que lo componen, y tira el pergamino, pues ocupa un sitio precioso en el inventario. Para unificar criterios, tira los objetos que aparentemente son inservibles en las Salas de los Mundos. Así será más fácil localizarlos, si te urge hacerlo en algún momento.





Como el guardián no te deja pasar, hazlo por la cueva, y aquí es donde realmente comienza la aventura.

A lo largo de todo el juego, puedes encontrar numerosas tiendas donde comprar y vender objetos. No VENDAS nunca OBJETOS MAGICOS, como TALISMANES Y SIMBOLOS SAGRADOS, no sea que no puedas recuperarlos posteriormente: sería imposible acabar HEIMDALL 2. Prácticamente, la mayor utilidad de las tiendas es comprar comida, pues en muchos lugares escasea, y tu barra de energía descendería muy peligrosamente.

INTRODUCCION

Los antiguos vikingos creían que los dioses eran criaturas gigantescas, que vivían en el centro del mundo en un lugar llamado Asgard. Para ellos, la Tierra era plana, como era creencia general en la Antigüedad, y Asgard ocupaba el disco central separada por un inmenso muro y conectada al resto de la Tierra por Bifrîst, el Arco Iris.

En el borde de la Tierra se encontraba Midgard, el país de los gigantes y de los grandes prodigios, y, por último, en la parte central, Midgard, donde vivimos los humanos. Midgard rodea a Asgard, que es el auténtico centro.

Todos estos mundos-disco forman la Cosmología de los vikingos. En cuanto a su Génesis, o cómo nació el mundo, difieren de los demás pueblos, ya que los dioses dependen del Destino, como el resto de los mortales, pero aun así el Destino depende de las Norns, que por cierto tendrás ocasión de ver en el juego; eran bellas jóvenes que cuidaban el Pozo del Destino, fuente de la Sabiduría.

Más tarde, Odín creó a los hombres, pero ni siquiera el Padre de los Dioses estaba a salvo de Ragnarok, la batalla final entre el Bien y el Mal. Ni los propios dioses podían detenerla.

Comienza el juego en la primera Sala de Mundos. Recoge el arco y las flechas y sal por la puerta de la derecha. Si disparas una flecha a la columna derecha, aparecerá un Hakrat con intenciones muy poco sanas, pero tú puedes practicar el modo "combate" con él.



Al disparar una flecha a la columna izquierda, un puente mágico saldrá de la nada, permitiéndote cruzar al otro lado, donde podrás hablar con un guardián que de momento te impide el paso. Hay otro camino. Salta a la caverna y entra en ella. Para evitar la trampa de las calaveras rodantes, haz que tu personaje encuentre un camino recto entre ellas y que lo siga sin pararse en ningún momento.



LAS ALDEAS DE LOS JEFES VIKINGOS

Utiliza la barca y entra en el almacén, donde, aparte de encontrar algunos objetos en el suelo, si abres el cofre del fondo, podrás recoger un anillo circular. Ahora es el momento para hablar con Rurik, el Jefe. Te comentará que está en guerra con Endrik. Así que, utilizando tu rápido drakkar, deberás viajar hasta la aldea de Endrik, con el fin de tener un acuerdo amistoso. Para llegar al acuerdo entrega el anillo circular a Endrik, y él te dará una carta para Rurik.

Cuando termines esta última misión, Rurik te dará un pase para que puedas ver al Rey.

EL REY ENGAÑADO

Entrega el pase al guardián de la puerta, y habla con el Rey. Te dirá que su hijo ha desaparecido y que sospecha de su propio hermano. Bien, investiga, porque todo es más turbio de lo que parece. Habla con la







Con este capítulo comenzamos un curso que tiene como objetivo que cualquier usuario de un ordenador personal (PC), aunque no tenga conocimientos previos, logre instalar y configurar su equipo para poder disfrutar de los fascinantes videojuegos.

INTRODUCCION

Con esta obra no queremos dar nada por sabido. Comprendemos que en el mundo del PC hay tanto personas muy entendidas como otras noveles a las que les asusta toda la jerga del mundo informático.

No pretendemos asustar a nadie. Son muy pocos los conocimientos necesarios sobre el PC y el sistema operativo MS-DOS para poder empezar a disfrutar de los juegos que hay en el mercado. Cada vez que consigas instalar un juego, habrás obtenido un gran logro, poniendo en práctica muchos conceptos que antes desconocías.

En esta obra empezaremos por los conceptos más básicos sobre el PC y su entorno. Luego pasaremos a conocerlos más a fondo y saber cuáles son sus posibilidades. Al sistema operativo le prestaremos una especial atención, ya que te vendrá bien incluso cuando no jueges. Más adelante, en la obra, nos meteremos con temas más peliagudos, como la configuración de la memoria y la resolución de problemás típicos. Por último, dedicaremos un capítulo al entorno Windows, ya que cada vez es mayor el número de juegos que salen en exclusiva para dicho entorno.

Pero antes de empezar, un consejo: "practica, practica, practica y practica". Nada se puede aprender sólo leyendo. Ensaya todo lo que puedas y seguro que en unas semanas podrás tomar el pelo a ese vecino tan pesado que presume tanto de saber informática, y esto te lo dice alguien que ha adquirido sus conocimientos mediante libros y ensayos masivos.



LOS DISQUETES

Uno de los problemas habituales con que se encuentran todos los departamentos de servicio técnico, cuando reciben la llamada de un usuario novel, es que éste no sabe qué equipo tiene.

Si hay que culpar a alguien de la complejidad de la informática, se lleva el premio la diversidad de configuraciones y marcas que existen en el mercado. Esta extensa gama de opciones complica enormemente encontrar el origen de los errores y hace que se vea al ordenador como el enemigo público número uno del hogar y de la oficina.

Una de las mejores formas de aprender informática es divirtiéndose, así que, aprovechando que vas a disfrutar a tope de los juegos, vamos a emprender la misión de conseguir que conozcas tu PC y sepas sacarle el máximo partido a sus componentes.

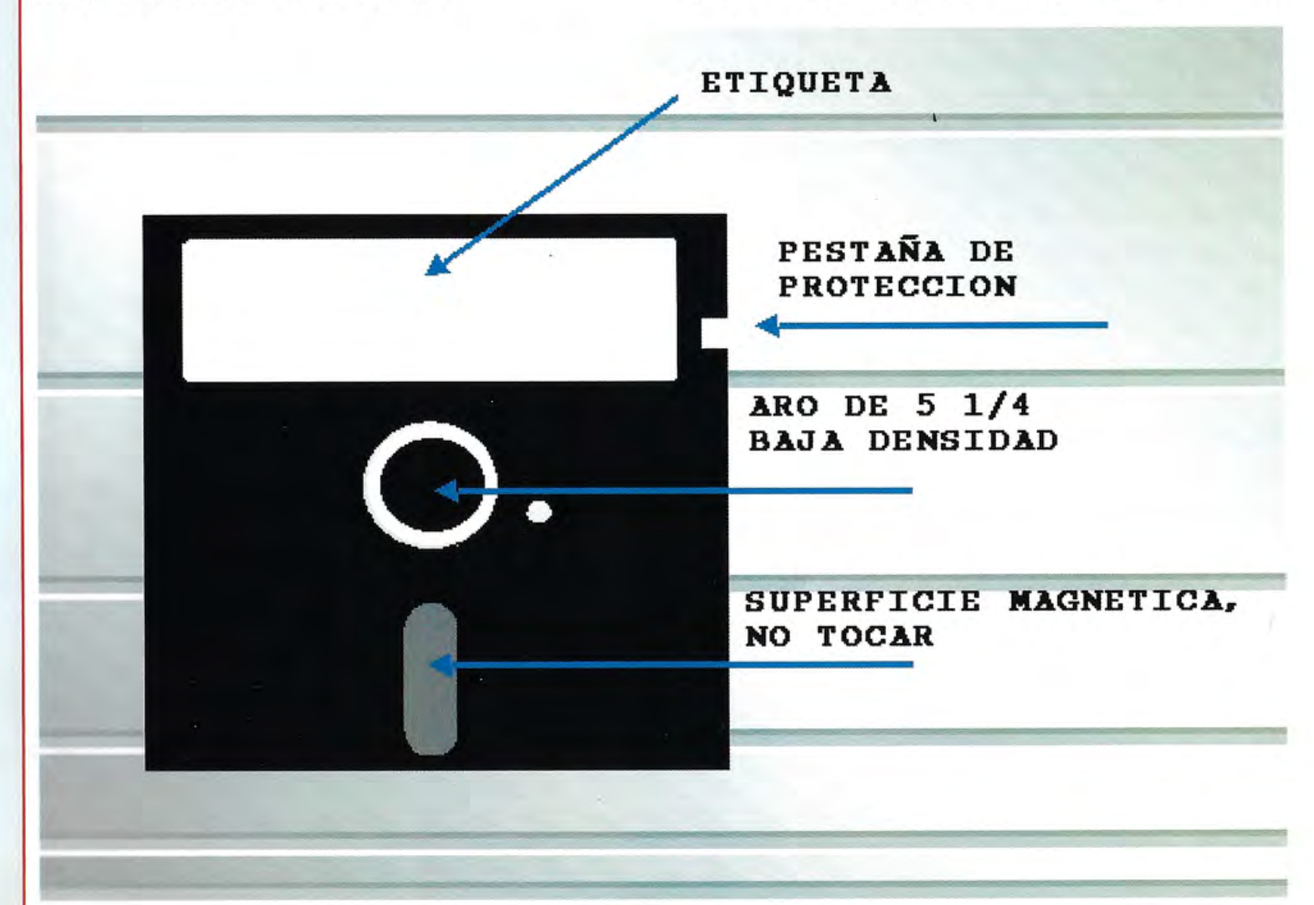
DESCRIPCION Y UTILIZACION DE LOS DISQUETES

Cuando abrimos la caja de un juego, siempre encontramos los disquetes en su interior. En esos disquetes está el juego, cuya instalación en particular se explica en otra sección de esta obra.

Los disquetes pueden ser de cuatro tipos diferentes. El problema reside en saber si nuestra disquetera será capaz de leer el formato del disquete que se incluye con el juego.

En todos los juegos debe venir indicado, en la caja, el tipo de disquetes que contiene. Si no disponemos de la disquetera adecuada en nuestro ordenador, no podremos utilizarlos.

En el cuadro adjunto podrás ver las diferencias visibles con las que sabrás qué tipo de disquete tienes en las manos. Obviamente, si tienes un disquetes de 5 1/4, éste será mayor que el de 3 1/2, ya que lo que indica la cifra



(3 1/2 ó 5 1/4) es precisamente su tamaño en pulgadas.

Para que entiendas cómo interpretar la tabla, te pondremos un ejemplo. Los discos de 5 1/4 de alta densidad no tienen un aro central que los diferencie de los de baja densidad, y si compramos una caja de discos vírgenes de este tipo veremos que aparecen las siglas DS/HD (doble cara, alta densidad) junto con la especificación de su tamaño.

TIPOS DE DISQUETES

Tamaño/Capacidad/Siglas/Diferencia
5 1/4 360 Kb DS/DD: tienen un aro interior en el centro.
5 1/4 1.2 Mb DS/HD: no disponen del aro central.
3 1/2 720 Kb DS/DD: un agujero en la parte superior.
3 1/2 1.44 Mb 2HD: dos agujeros en la parte superior.

En general, la mayoría de los juegos suelen utilizar discos de 5 1/4 de baja densidad (360 Kb) o discos de 3 1/2 de baja o alta densidad (720 Kb y 1.44 Mb).

Si vas a utilizar discos en tu PC (para guardar copias de seguridad de juegos, partidas, escenarios), te recomendamos que utilices, si tu disquetera te lo permite, discos de 3 1/2 de alta densidad. Estos son los que menos problemas te darán a la larga, aunque también son los más caros.

El saber el tipo de unidad lectora de disquetes que tienes en tu PC es un problema más difícil de resolver, y es recomendable que te pongas en contacto con quien te vendió el ordenador o que mires en la factura a ver si viene especificado. El tamaño estará claro a simple vista, pero no si es de alta o baja densidad.

En general, en ordenadores XT o inferiores se instalaban disqueteras de 3 1/2 ó 5 1/4 de baja densidad, y en AT o superiores se tendía a instalar disqueteras de alta densidad. Si has comprado el ordenador recientemente y tienes una disquetera de cada tipo (tamaño), probablemente serán las dos de alta densidad.



Deberemos conocer bien los diferentes tipos de disquetes y sus capacidades de almacenamiento.

PROTECCION DE DISQUETES

Si quieres evitar escribir y dañar tus disquetes de juegos originales, puedes protegerlos.

En los disquetes de 3 1/2 (ya sean de alta o baja densidad) puedes subir una pestañita que tienen en uno de los agujeros superiores. Si no pasa la luz a través de ese agujero, no podrás escribir en el disco; y si lo intentas, el ordenador te dará un error de protección.

En los discos de 5 1/4 el tema es más peliagudo; puedes utilizar pegatinas y tapar la pestaña que tienen para protegerlos, pero siempre existe el riesgo de que se te despegue la pegatina debido al polvo y al calor de la disquetera. Esta es una de las razones por las que los disquetes de 5 1/4 se utilizan cada vez menos.

Para terminar con este primer capítulo, te aclararemos que las unidades que son capaces de leer discos de alta densidad, también leen los discos de baja densidad del mismo tamaño (3 1/2 ó 5 1/4). Por tanto, si el juego que vas a instalar incluye disquetes de baja densidad y tienes una unidad lectora de alta densidad, no tendrás el menor problema.



La observación de la posición de la ventana de protección de los discos flexibles nos evitará más de un quebradero de cabeza a la hora de leer o grabar datos en ellos.

CONSEJOS DE UTILIZACION DE DISQUETES

- **NUNCA DOBLES LOS DISQUETES**. Los disquetes de 3 1/2, al ser rígidos, resulta más difícil doblarlos por accidente, pero los discos de 5 1/4, si se introducen mal alineados en la boca de la disquetera, pueden darnos un disgusto. Sobre todo: tranquilidad; las prisas nunca son buenas.
- **ASEGURATE DE QUE INTRODUCES TU DISQUETE DE LA FORMA ADECUADA**. En los disquetes de 5 1/4 tienes que ver la etiqueta mirando hacia arriba. Los discos de 3 1/2 tienen una pequeña flecha grabada que, al introducir el disquete, veras por arriba y señalará la unidad lectora de disquetes (disquetera).
- **COGE ADECUADAMENTE LOS DISQUETES**. Los disquetes de 5 1/4 se dañan muy fácilmente. Cuando quieras introducirlos en la unidad de disco, cógelos de una de las esquinas. Los discos de 3 1/2, al tener un diseño compacto, no presentan este problema.
- **IDENTIFICA BIEN LOS DISQUETES**. Por mucho que creas que tienes mucha memoria, tarde o temprano olvidarás lo que contiene cada disquete. No dudes en etiquetarlos siempre.
- **GUARDA BIEN TUS DISQUETES**. Las temperaturas extremadamente altas (coche en verano, encima de la calefacción) o bajas pueden dañar la información de los disquetes. Además de la temperatura, tienes que tener cuidado de no colocar tus discos cerca de electroimanes; éstos se encuentran en muchos electrodomésticos, como la televisión.
- **NO TOQUES LA SUPERFICIE MAGNÉTICA CON LOS DEDOS**. Un simple roce de la mano puede destrozar una buena parte del disco, y por eso están protegidos con fundas en el caso de los discos de 5 1/4, o con carcasas de plástico en los de 3 1/2.
- **PREPARA TUS DISCOS**. Si utilizas discos vírgenes no preformateados, tendrás que prepararlos antes de poder utilizarlos. En capítulos posteriores te contaremos detalladamente cómo hacerlo.
- Mientras se encuentre encendida la unidad de la disquetera, no saques nunca el disquete, aunque el programa de instalación del juego te diga que cambies de disquete. Espera unos segundos a que se apague.

En este capítulo vamos a hablar sobre el teclado, uno de los periféricos que más se usan, y que también guarda algunos secretos para el usuario novel.

EL TECLADO

El teclado es el periférico principal de entrada de datos al PC. Pero ¿qué es un periférico? Un periférico es, simplificando, todo lo que hay alrededor de nuestro PC, de nuestra caja mágica. El ratón es un periférico, el joystick también, la impresora, etc.

Los periféricos pueden ser de tres tipos: entrada, salida y entrada/salida. Un ratón es un periférico de entrada, ya que con él sólo se pueden enviar datos al PC (su movimiento por la mesa); una impresora es un periférico de salida (sólo puede imprimir lo que le manda el PC tras nuestras órdenes); y una pantalla táctil es de entrada/salida (ves información y puedes pulsar sobre ella para avanzar en los menús).

ALGUNOS TIENEN VENTAJA

Todos aquellos que sepan escribir a máquina, aunque sea a dos dedos –como es el caso de muchos usuarios– tienen una gran ventaja con el teclado del PC, ya que las teclas de las letras y números están colocadas según un estándar llamado QWERTY. ¿Por qué se llama QWERTY? Si te fijas, son las seis primeras letras del teclado empezando por la primera letra de la esquina superior izquierda.

Existen dos tipos de teclados en los PC: el teclado normal y el ampliado. La diferencia salta a la vista: el teclado normal dispone de sólo 84 teclas, y el ampliado de 101 teclas (como el de la fotografía inferior). Hoy día todos los teclados que se venden son ampliados, y sólo quedan algunos teclados normales en antiguos equipos.



He aquí un teclado de los denominados "ampliados" debido a que poseen 101 teclas. Actualmente, éste es el modelo más estandarizado, ya que, hoy por hoy, los de 84 teclas son prácticamente inexistentes.

DIFERENCIAS CON EL TECLADO TRADICIONAL

Para usar el teclado sólo hay que pulsar las teclas. Simple, ¿verdad? Hay tres formas de utilizar el teclado: pulsando las teclas una a una, como cuando se escribe un texto, dejando pulsada una tecla para repetir, o utilizando una combinación de teclas.

Cuando veas una tecla con más de un carácter –letra, signo de puntuación, dibujo, etc.–, como es el caso de la tecla en la que está el 3, sigue la siguiente norma: si la pulsas sola,



Los teclados disponen en su parte posterior de unas patillas de plástico, que los elevan unos centimetros para obtener mayor comodidad a la hora de teclear.

saldrá el carácter inferior (un 3); si la pulsas con <Mayús> saldrá el carácter superior (un punto elevado), si la pulsas con <AltGr> saldrá el carácter lateral (una almohadilla).

■ **TECLAS COMUNES**: todas las letras, números, signos de puntuación, las dos teclas <Mayús> (representadas por una flecha hacia arriba), la tecla <BloqMayús>, tecla <Intro> (también conocida como retorno de carro o salto de línea) y la tecla <Tab> (tecla de tabulación, representada por dos flechas en sentido contrario).

■ **NUEVAS TECLAS**: Son las <Teclas de función> (con una F seguida de un número), tecla <Ctrl> (o tecla de control), tecla <Alt>, tecla <Alt Gr>, las <Teclas del cursor> (que están representadas por flechas), <Insert>, <Inicio>, <Fin>, <Pausa>, <AvPág>, <RePág>, <Supr>, <ImprPant>, <Inter>, <BloqDesp>, <BloqNum>, <Esc> y <Select>.

TECLAS MAGICAS

Daremos por conocidas las teclas comunes a una máquina de escribir, ya que su funcionamiento es similar, si no idéntico en el teclado del PC, y pasaremos al resto de teclas que tienen funciones especiales.

■ **Tecla <Esc>**: sirve para abortar muchas opciones en los programas. Por ejemplo, si por error hemos accionado un menú que desconocemos, pulsamos <Esc> (abreviatura de ESCape) y regresaremos al menú anterior. En muchos juegos puede servir para abandonar el juego y regresar al sistema operativo y a su intérprete de comandos (el famoso C:\>).

■ **<Teclas de función>**: en la mayoría de programas, a las teclas de función –que son un total de 12 en un teclado ampliado– se las dota de una función especial. Por ejemplo, en los programas específicos para el entorno gráfico Windows, la tecla <F1> sirve para obtener la tan preciada Ayuda. En los juegos, la tecla <F10> puede servir para salir al sistema, y la tecla <F5> para configurar el juego o grabar una partida; pero esto depende de cada juego y no está en absoluto normalizado. Aquí habrá que leerse la sección de teclas del juego.

■ **<ImprPant>**: si pulsas esta tecla y tienes la impresora conectada y con papel, obtendrás una copia de la pantalla en la impresora. Esto sólo ocurre en modo texto; si hay gráficos en la pantalla, será necesario seguir un proceso mucho más complejo u obtendrás caracteres basura (ilegibles) en la impresora. Bajo Windows, si pulsas esta tecla obtendrás en el portapapeles una copia, incluso gráfica, de la pantalla actual, que luego podrás editar con programas como el propio Paintbrush incluido con Windows.

■ **<BloqDespl>**: ésta es una de esas teclas que puede que nunca utilices. En algunos antiguos programas servía para dejar fija una parte de la pantalla mientras buscábamos datos en largos listados, pero hoy está en desuso y no se suele utilizar en ningún juego.

■ **<BloqNum>**: activa el teclado numérico (a la derecha del teclado) o las <Teclas de cursor> que hay dibujadas en este teclado.

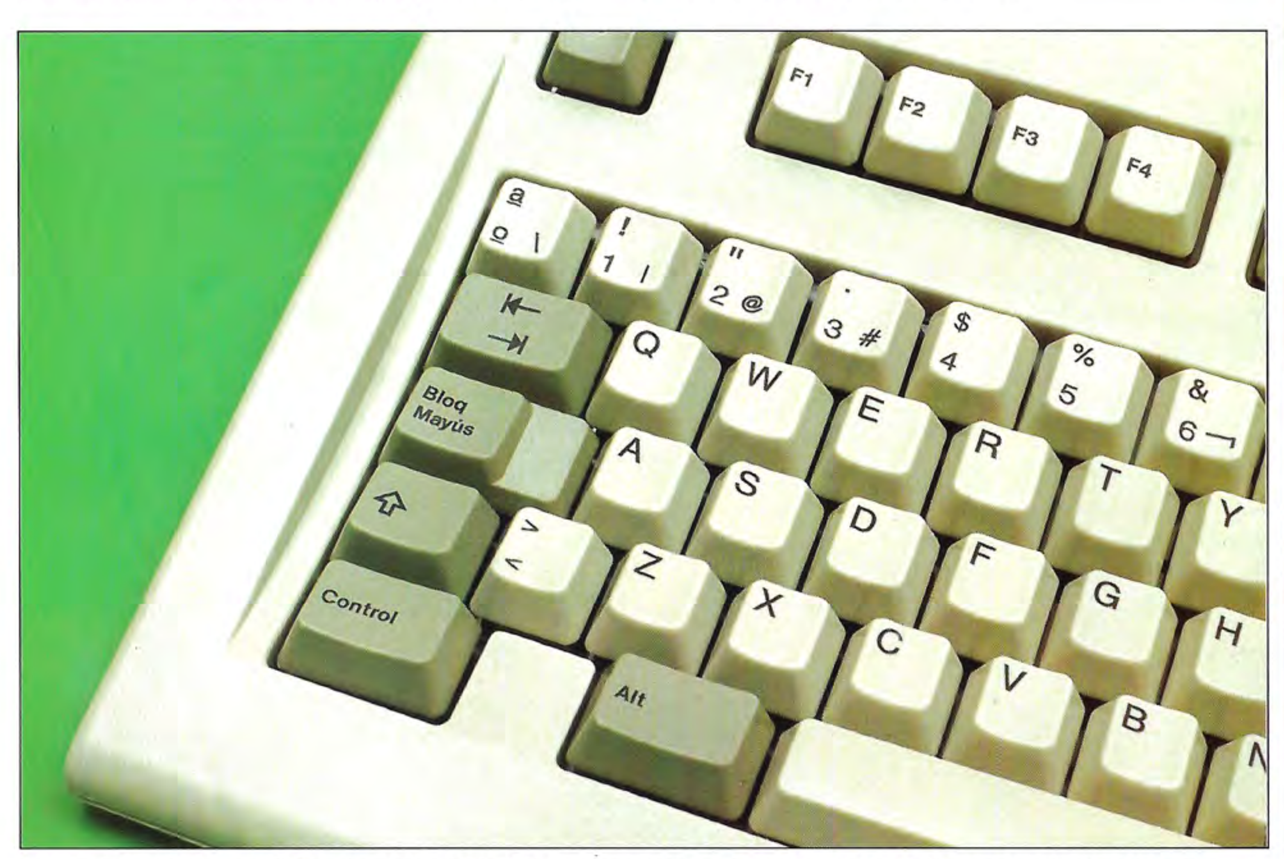
■ **<Pausa>**: es una forma brusca de parar el equipo. Si un juego incluye la opción de pausa (normalmente pulsando la tecla <P>), será mejor utilizarla. Si se pulsa la tecla <Pausa>, luego será necesario pulsar la <Barra Espaciadora> para poder continuar.

■ **<Control-C> o <Inter>**: en muchos programas antiguos, este método sirve para salir al sistema operativo. Si el ordenador se te queda bloqueado (colgado o parado), puedes utilizar estas teclas para intentar recuperar el control sin necesidad de apagarlo. Para pulsar <Control-C> tienes que pulsar la tecla <Ctrl> (o tecla de control) y, sin soltarla, pulsar la tecla <C>. Todas las combinaciones de teclas siguen este convenio.

■ **<Control>**: esta tecla siempre se utiliza en combinación con otras teclas. Sin embargo, en algunos juegos puede ser utilizada como botón de fuego, golpe, salto, etc.

■ **<Alt>**: es similar a la tecla anterior, pero en muchos programas (la mayoría de aplicaciones de Windows), al pulsarla se accede a los menús superiores del programa activo.

■ **<AltGr>**: si pulsas estas tecla, y después un número, utilizando el teclado numérico que hay a la derecha del teclado, teniendo la tecla <BloqNum> activada, accederás a otros caracteres ocultos en el PC. Por ejemplo, <AltGr-1> mostrará una cara sonriente. Si pulsas esta tecla y, sin soltarla, pulsas sobre una tecla que tenga tres símbolos, accederás al situado más a la derecha.



Las teclas <CTRL> y <ALT> ofrecen combinaciones con el resto de teclas que resultan altamente funcionales.

■ **<Teclas del cursor>**: con estas teclas podrás desplazarte por los programas y opciones. En la mayoría de los juegos se utilizan para desplazarse.

■ **<Insert>**: cambia de activado a desactivado. En un procesador de textos te permite insertar texto o sobreescribir.

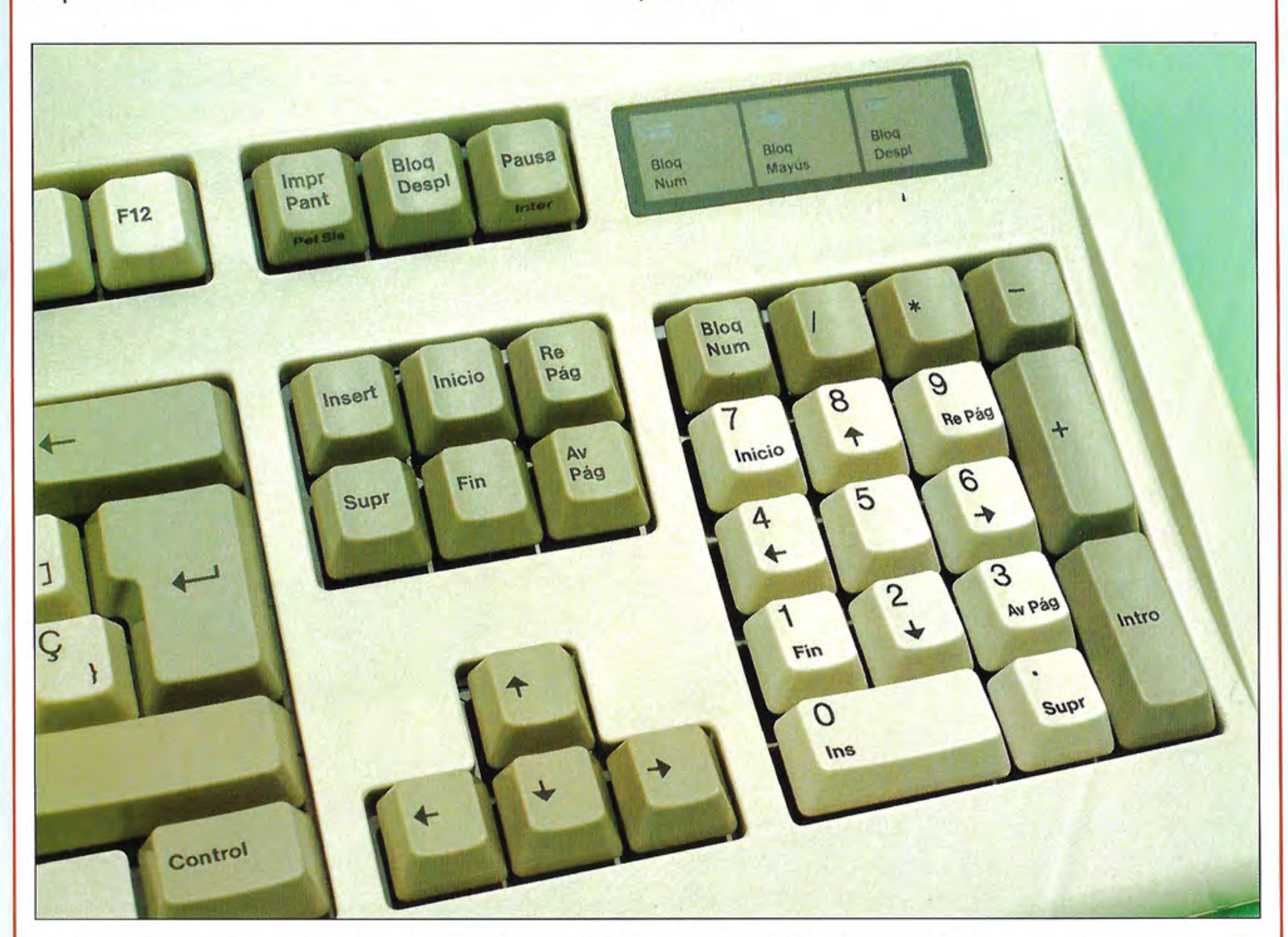
■ **<Supr> y <Retroceso>**: sirven para borrar el texto que está bien a la derecha del cursor o bien a la izquierda. La tecla <Retroceso> está representada por una flecha larga que apunta hacia la izquierda.

■ **<Inicio> y <Fin>**: sirve para ir al principio de una lista de opciones, al principio de una línea, de un texto, etc. En el caso de <Fin>, la función es la contraria. Se pueden utilizar en conjunción con las teclas <Mayús>, <Alt> o <Control> para obtener resultados especiales.

■ **<RePág> y <AvPág>**: estas teclas nos permiten avanzar o retroceder mucho más rápidamente por el texto.

■ **<Select>**: se usa en combinación con otras teclas. Por ejemplo, <Select><Pausa> activa la opción que hay debajo de la tecla <Pausa>, que es <Inter> (el equivalente a <Control-C>). El uso de esta tecla es muy raro.

■ **<Control><Alt><Supr>**: si no puedes salir de un juego, el ordenador se te ha bloqueado, no consigues salir con <Control><Inter> y la única opción es apagar y encender, todavía queda un recurso más cómodo. Si pulsas esta combinación de teclas, el ordenador se reiniciará de una forma más rápida que encendiendo y apagando el PC con el botón de "Power". Si tu ordenador dispone de un botón de "Reset" en la caja, éste realizará la misma función.



Las denominadas "Teclas de Cursor" te serán muy útiles cuando debas guiarte sobre documentos.

chica de la cocina que se encuentra arriba, en las escaleras, para obtener más información. En la sala del cuadro, cuyos ojos siguen tu movimiento, pulsa el botón que hay en el marco. Aparecerá una entrada secreta, por la cual debes entrar.

Son las habitaciones privadas del Rey. Pulsa de nuevo el botón secreto, esta vez en el pilar de la cama, y la puerta de un pequeño armario de piedra se abrirá. Recoge el anillo que hay dentro y entrégaselo al guardián del calabozo, que de esta forma te permitirá pasar.

Mata al Hakrat y habla con los prisioneros, que son nada más ni nada menos que el hermano y el hijo del Rey. Recoge la carta con destino al Rey. Este se pondrá furioso porque ha sido el Consejero, su más fiel criado, quien le ha traicionado. En realidad el Consejero es un brujo de las fuerzas del Mal y de Loki.'

Sube por las escaleras, y en la habitación que escupe lava, dispara flechas de tal forma que caigan dentro de los tres agujeros que hay en la pared norte. Así la barrera de energía desaparecerá y podrás conseguir la primera pieza del Rogeld, dando simplemente una vuelta alrededor de la estatua.

EL ALTAR DE LOKI

Viaja hasta la isla del pescador (Fisherman's hut). Elimina a toda la patrulla de Hakrats y libera al pescador que se encuentra encerrado en el armario. Te pedirá que liberes a su hija del Altar de Loki, donde se halla dispuesta para el sacrificio.

Entra en el altar y, si has escogido la forma de Heimdall, cruza los portales cuando el rayo sea azul. En caso de que vayas con la chica, espera a que el rayo se vuelva de color rojo. De esta forma serás teletransportado hasta la parte superior del Templo. Atraviesa unas habitaciones sin importancia y, cuando llegues al Altar del Sacrificio, simplemente habla con la muchacha para rescatarla. A cambio, ella te dará el Talismán de Utgard. Regresa a la sala de la estatua y dirígete a la esquina superior derecha para abandonar la habitación.

UTGARD

En la isla de Dwarven, habla con el soldado herido. Para seguir hablando con él, pues ya ha muerto, dispara una flecha a la llama sagrada, y viajarás al "Otro Mundo". Una vez en él, habla de nuevo con el soldado, que te dará una nueva misión que cumplir. Tira otra flecha a la llama, y regresarás al mundo "normal" de los vikingos.

Recoge la armadura del soldado y vístete con ella. Pasa al Castillo y habla al Rey de los Dwarven. Recoge su mensaje y busca el Anillo del Arco Iris, que se encuentra en la habitación situada sobre la cocina. Dentro del castillo tienes un nuevo drakkar a tu disposición para viajar por los distintos lugares de Utgard.

LA ISLA DEL GIGANTE

(Giant's isle). En la habitación del Dios de Hielo, llena un frasco de agua y arrójaselo al Dios de Fuego; aparecerá un puente mágico en la habitación del Dios de Hielo. Al cruzarlo, llegarás a una habitación con escaleras. Crúzalas y, en la caverna final, recoge rápidamente el medallón de Utgard 2 y tira el Anillo del Arco Iris a la Esfera de Luz.

Ahora viaja hasta el Cuartel General del Gigante (Giant's HQ), donde lo único que tienes que hacer es evitar las trampas, matar enemigos y tirar una vela sobre un trozo de papel para recoger el Talismán de Herkeryn.





LA ISLA DEL CLAN PERDIDO

(Lost clan isle). Regresa a la Sala de los Mundos, y ve a Utgard 2, donde serás golpeado y encerrado en prisión. Tira el pan a la rata y ella te abrirá la celda. Habla con el Rey de Utgard 2 y entrégale la carta del Rey de los Dwarven. A su vez, él te entregará otra carta y te permitirá recoger el segundo trozo del Rogeld que se encuentra en el esqueleto.

De nuevo en Utgard, entrega la carta al Rey, que te recompensará con un nuevo Talismán.

En la Sala de los Mundos se abrirá el último Portal, que te llevará a otra Sala de Mundos distinta.









DRUIDAS Y DIOSES

Habla con el Druida y el Dios al que sirve. Sal por la pantalla de la derecha.



En la Aldea Dakta (Dakta's village), mata a todos los daktas que puedas, incluidos sus jefes. Recoge en la armería la poderosa espada, que te será muy útil contra cualquier enemigo. Mata al dakta que está en el pub.



CUARTEL GENERAL DAKTA

Salta abajo y ve al lado opuesto de las escaleras. Dirígete al hueco que hay al lado de éstas, don-







de debes presionar el muro enfrente de ti, a la derecha, para hacer aparecer los escalones de nuevo.

Ve a la habitación que contiene una pila de oro. Presiona fuego, enfrente del mapa que se encuentra a tu derecha en la pared. Mata a tu reflejo en el espejo. Mata al dakta y coge el talismán.

LA ISLA ENIGMATICA

El principal problema que tendrás será el de seguir el camino adecuado a través de unas baldosas con runas inscritas sobre ellas. Sigue los consejos del pergamino (fuego, luz, sanar, mover, negar, cambio, encantamiento, llamamiento, divino, espíritu) para atravesarlas y coge la tercera parte del Rogeld.

Ahora viaja hasta Tal Keryn, que es el Paraíso de los dioses.
Sigue estas instrucciones paso a paso: entra en la habitación de la Diosa Muerte.

Mata a tus dobles, o sea, Heimdall y Ursha.

Camina dentro de la luz del muro. Coge después la corona y el símbolo sagrado.

Sal de la habitación.

Entra en la habitación del Juez de los Dioses.

Coloca la Corona en su cabeza y coge el símbolo sagrado.

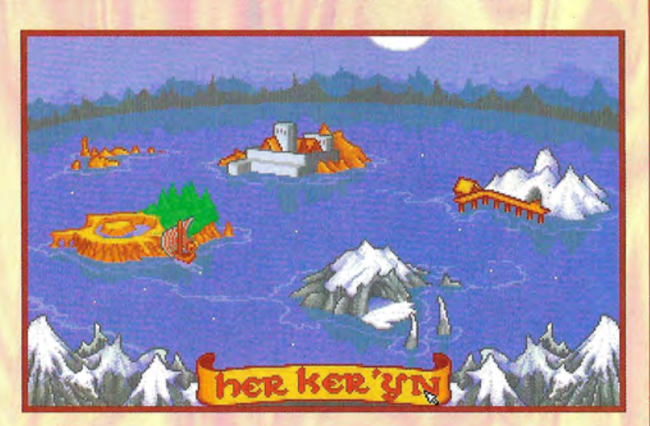
Entra en la habitación de la Diosa del Aire. Coge el escudo, la armadura y el casco.

Deja el casco en la habitación principal y aparecerá un puente.

Coge el símbolo sagrado que ha aparecido.

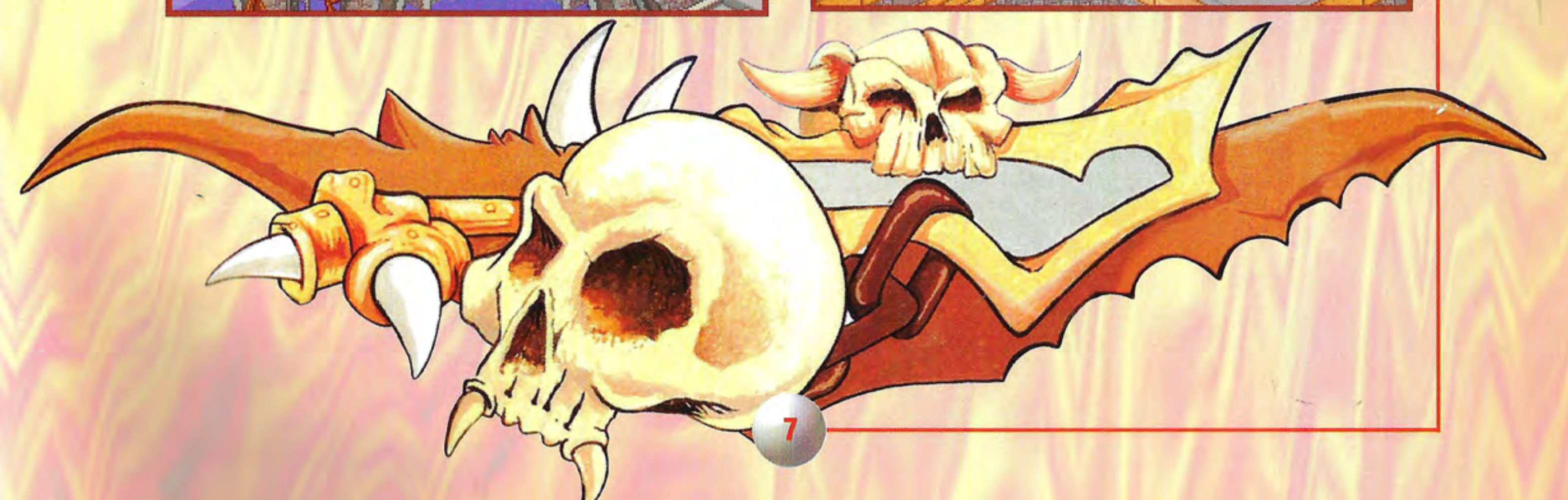
Dirígete a la habitación del dios de los débiles. Mátale a él y al otro hombre. Coge el símbolo sagrado.











Seguidamente entra en la habitación de la Diosa de la Luz y coge el símbolo sagrado. Entra en la habitación del Dios de la Naturaleza.

Recoge las semillas de la planta roja, la de debajo de ésta y la de la esquina inferior izquierda. Tira las semillas en el césped y coge el símbolo sagrado.

Ve a la puerta cerrada, y coloca todos los símbolos delante de ella. Coloca el escudo frente al láser.

Has conseguido la última pieza del Rogeld. Regresa al jardín y recoge otro símbolo, que deberás entregar al druida de Herkeryn. Camina entre los árboles para llegar a una nueva Sala de Mundos.

NIFLHEIM

Sube al bote y coge los dientes de dragón. Habla con la hija de Loki y toma la puerta de la derecha. Dispara las flechas a las cabezas, camina por la puerta y coloca los dientes de dragón en los círculos rojos. Colócate en el círculo principal para ser transportado (para separar el diente de dragón, sitúate sobre ellos con el botón izquierdo del ratón y presiona el botón derecho para separarlos). Serás transportado hasta la cabeza del dragón. "Pasea" por ella y abandona la habitación.

Visita la habitación de Loki, y utiliza el teletransporte en la habitación de Baldur.

FORJANDO EL DESTINO

Atraviesa las baldosas y mata de nuevo a los dobles de Heimdall y Ursha. Ve a la habitación del Rogeld y de la sombra. Cuando ésta esté de cara al Rogeld, lanza fuego con el botón derecho del ratón.

Abandona la sala y mata al dakta. Corta la cuerda que hay en el muro y camina a través de la tabla de madera que comunica con la habitación de Ashok, el dios invisible.

Deberás arrojarle el Rogeld para destruirle. Así tendrás acceso a la habitación de Loki, el mismísimo Dios del Mal.

Y si has llegado hasta aquí, lo más seguro es que acabes con Loki, por toda la experiencia que llevas acumulada.

JUEGOTECA:

■ Los juegos de Aventuras 3D son los que mayor aceptación tienen entre el público, ya que el jugador, como en los de tablero, se identifica con los personajes que conduce por extraños lugares. Esta sensación de realidad se acrecienta con el uso de la perspectiva en primera persona, que hace que la pantalla se transforme en nuestros ojos. También los hay isométricos, como es el caso de Heimdall 2, y aun así no pierden nada de realismo e identidad.

■ Una de las características más importantes de los juegos de Aventuras 3D por ordenador es su inmenso mapeado y el uso constante de objetos y diálogos con otros personajes. Aunque también hay lugar para la acción. En Heimdall 2 tendremos ocasión de luchar contra numerosos enemigos en la forma que se denomina "tiempo real". O sea, nada de combates por turnos, sino que es como en la mayoría de los juegos de consola, que cuando accionas tu joystick o ratón, el personaje se mueve, en lugar de hacerlo mediante estadísticas provocadas por dados, al estilo de los juegos antiguos.

■ Por lo tanto, el juego de Aventuras 3D es una ocasión única para mezclar acción y rasgos de aventura, de ahí lo elevado de su adicción, a lo cual también contribuye el ambiente, casi siempre del género medieval fantástico o heroico. Sin duda es el preferido por todos, debido a la popularidad de Tolkien o los cómics de "espada y brujería" al estilo de Conan.









Para que puedas sacar el mayor provecho de los juegos de la colección, resolver cualquier duda sobre su instalación o funcionamiento o, simplemente disfrutar de ellos, Planeta-DeAgostini pone a tu disposición una línea telefónica especial HOT LINE mientras dure la colección.

Teléfono:

(91) 577 27 97*

Horario: De lunes a viernes de 10.00 h. a 20.00 h.
(En Canarias de 9.00 h. a 19.00 h.)

Planeta-DeAgostini garantiza este servicio, reservándose el derecho de modificar los horarios y su duración en función de las llamadas recibidas.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE DE PLANETA-DE AGOSTINI

Para consultas de tipo general o si necesitas cambiar algún juego por estar defectuoso, tienes a tu disposición el Servicio de Atención al Cliente.

Teléfono:

(93) 731 06 18*

Horario: De lunes a viernes de 9.30 h. a 13.30 h. y de 15.30 h. a 18.00 h.
(En Canarias, de 8.30 h. a 12.30 h. y de 14.30 h. a 17.00 h.)

DISCO UNIVERSAL DE ARRANQUE

Si por cualquier razón necesitas cambiar tu Disco de Arranque, simplemente tienes que rellenar el cupón y enviarlo a:

PROEINSA - Ref. PCGAMES
c/ Velázquez 10, 5º D - 28001 Madrid

y lo recibirás contrarreembolso de 350 ptas. en concepto de gastos de envío.



SOLICITUD DEL DISCO UNIVERSAL DE ARRANQUE

DATOS PERSONALES

Apellidos _______________

Nombre _______________

Calle o Plaza _______________

Nº Piso ___ Pta. ___ Esc. ___ Código Postal _______________

Población _______________ Provincia _______________

Edad ___ Teléfono _______________ Nº D.N.I. _______________

Válido sólo para territorio español.

FIRMA (imprescindible)


The evil Loki and his ravaging Hakrat Hordes will soon become too powerful for resistance. It is time for the Gods to intervene before all is lost. Play the role of Heimdall and sacrifice your divinity as you return to the six vast Viking lands known as Yggdrasil in a quest to recover the pieces of the Sacred Amulet and stop Loki dead in his tracks.
El malvado Loki y las terribles hordas de Hakrat serán pronto demasiado potentes como para poderlos resistir. Es el momento de que los Dioses intervengan antes de que todo se haya perdido. Toma el puesto de Heimdall y sacrifica tu estatus divino mientras vuelves a las seis vastas tierras vikingas conocidas como Yggdrasil y recuperas los fragmentos del Amuleto Sagrado para poder detener así el avance de Loki.
THE 8th DAY
CORE
DESIGN LIMITED
DER GRÜNE PUNKT
All Rights Reserved © Core Design Limited
55 Ashbourne Road, Derby DE22 3FS. Telephone (0332) 297797. Facsimile (0332) 381511